



Guía docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Prácticas Externas	Código	616G02049	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Cuarto	Obligatoria	9
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento				
Coordinador/a	Piñeiro Otero, María Teresa	Correo electrónico	teresa.pineiro@udc.es	
Profesorado	Piñeiro Otero, María Teresa	Correo electrónico	teresa.pineiro@udc.es	
Web				
Descripción general	O desenvolvemento de prácticas en entidades externas supón unha oportunidade para que @s futur@s graduad@s en Creación Dixital, Animación e Videoxogos entren en contacto coa realidade laboral e adquiran habilidades dirixidas ao ámbito profesional. Co obxectivo de dotar ao alumnado de Creación Dixital, Animación e Videoxogos dunha formación práctica, complementaria á académica, que lle permita desenvolver as competencias adquiridas ao longo da súa formación universitaria, téñense incorporado ditas prácticas externas no Plano de Estudos.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A2	CE2 - Conocer y tener la capacidad de analizar el sector de la animación y del videojuego en su vertiente creativa y en su vertiente industrial, así como su evolución histórica.
A10	CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
A20	CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.
B1	CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
B2	CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B3	CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.



B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
B14	CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de animación o videojuego.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C5	CT5 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Habilidad para el uso y control de herramientas tecnológicas para el desarrollo de proyectos de animación, videojuegos y creación digital en sus diferentes fases		B7 B8 B9 B10	C3
Capacidad para diseñar, definir, completar proyectos de animación, videojuegos y creación digital, así como para desarrollar problemas que puedan surgir en el desarrollo de los incluso de una manera eficaz.	A2 A10 A20	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B11 B13 B14	C1 C4 C6
Capacidad de trabajo en equipo y de hacer partícipes al equipo de posibles ideas destinadas a la mejora del proyecto común para obtener unos resultados determinados.	A10	B12 B14	C6 C7 C9
Mejora de las habilidades de organización y temporalización de las tareas y procedimientos, que lleven a una gestión más eficiente del proyecto y de los recursos asociados a éste de suerte que cualquier variación respecto a la planificación se efectúe de una manera completa e integrado	A10 A20	B6 B12	C9
Conocer el sector de la animación y los videojuegos, así como los procesos de creación y gestión de esta tipología de proyectos.	A2 A10 A20		C5 C8 C9

Contenidos	
Tema	Subtema



1. Desarrollo de las competencias adquiridas en las diversas materias del grado.	Los conocimientos puestos en práctica variarán en función de la entidad ofertante, así como del área al que esté adscrito el/la estudiante.
2. Reflexión crítica de la experiencia.	Exposición del puesto empleado, tareas, problemáticas encontradas y su relación con los contenidos de la titulación.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Trabajos tutelados	A2 A10 A20 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9	218	0	218
Portafolio del alumno	A2 A10 B1 B3 B4 B5 B10 B11 C1 C3 C4 C5 C8 C9	2	2	4
Atención personalizada		3	0	3

(\*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción



## Trabajos tutelados

La metodología desarrollada en las prácticas externas correrá a cargo de la empresa, en función del Plan Formativo y de las características y organización de la misma.

En cualquiera caso para el desarrollo de esta metodología se tendrá en cuenta:

### · EMPRESAS COLABORADORAS

Durante el curso se darán a conocer, por las vías establecidas por la Facultad, aquellas plazas de prácticas que ofertan las entidades colaboradoras. Dichas ofertas incorporarán -dentro del posible- toda aquella información que pueda resultar de interés para el alumnado solicitante.

Cada empresa puede determinar sus condiciones para la oferta de prácticas, siendo preciso desarrollar un mínimo de 225 horas para superar la materia.

Dadas las particularidades en la captación de talento de los sectores de especialización, se recomienda la búsqueda-participación en procesos de selección de perfiles-empresas de interés. En el caso de superar la selección, y siempre que el perfil-tareas de las prácticas tengan relación con las competencias de la titulación, se procederá a la gestión del Convenio de Cooperación Educativa para que el/la estudiante pueda desarrollar una estancia de prácticas en dicha entidad.

En cualquiera caso, a comienzos de curso se desarrollará una reunión presencial para información de empresas colaboradoras, posibilidades de desarrollo de prácticas así como del programa de prácticas en su conjunto.

### · PROCESO DE SOLICITUD Y SELECCIÓN DE PRÁCTICAS.

Cada oferta de prácticas llevará incorporada una fecha límite de presentación de candidaturas.

Finalizado el plazo, se iniciará el proceso de selección según estipule cada oferta de prácticas.

#### · Selección por la Facultad.

Documentación de la solicitud: copia simple del expediente académico, curriculum vitae y documentos acreditativos de los méritos alegado. Sistema de selección: una Comisión evaluará las candidaturas atendiendo a criterios de excelencia académica.

#### · Selección por la entidad concreta.

Documentación de la solicitud: copia simple del expediente académico y curriculum vitae.

Sistema de selección: Preselección de la Facultad con el fin de comprobar el cumplimiento de los requisitos mínimos para las prácticas curriculares y selección por parte de la entidad.

En este caso, será la empresa quien estipule el sistema de selección (a través del curriculum vitae, entrevista personal con las personas candidatas, prueba de selección, etc.), reservándose el derecho de convocar solamente a las candidaturas que se ajusten al perfil requerido.

Con independencia del sistema de selección, se dará preferencia al alumnado que no haya efectuado otras prácticas gestionadas por la Universidad, salvo que éstas no hayan tenido la duración precisa para el reconocimiento de la materia.

### · ADJUDICACIÓN DE PRÁCTICAS.

Una vez rematado el proceso de selección, se comunicará a la persona candidata su condición de beneficiaria de dichas prácticas, siendo excluida automáticamente de otros procesos de selección en marcha.

Después de comunicar la adjudicación, se procederá a la gestión de toda la documentación precisa para las prácticas.

Las plazas que queden desiertas volverán a ser ofertadas entre el alumnado matriculado y adjudicadas en función de sus preferencias.

· DOCUMENTACIÓN

Para la gestión de la documentación de prácticas es imprescindible contar con DNI o certificado electrónico activos en el momento de la adjudicación de la empresa.

· RECONOCIMIENTO

El alumnado que durante el curso 2021-2022 efectuó una estancia de prácticas de verano gracias a Convenios de Cooperación Educativa entre la Universidad de A Coruña y una entidad colaboradora, podrá solicitar el reconocimiento de dicho período como prácticas curriculares equivalentes a la materia "Prácticas Externas". Esta solicitud tendrá que cubrirse en el momento de la matrícula o en las primeras semanas de curso (nunca después de fines de septiembre).

Para este reconocimiento deben cumplirse los siguientes requisitos:

- Que haya efectuado la matrícula en la materia "Prácticas".
- Que la estancia de prácticas haya sido igual o superior a 225 horas.
- Que tenga una valoración positiva de las prácticas por parte del tutor/la de la entidad.
- Que entregue la correspondiente memoria, cuya orientación y valoración correrá a cargo de la tutora académica.

En cualquiera caso, será la Comisión correspondiente quien determine si, finalmente, tendrá lugar el reconocimiento de dichas prácticas extracurriculares como curriculares.



Portafolio del alumno	<p>Informe de la actividad desarrollada durante las prácticas preprofesionais.</p> <p>Su estructura y orientación, en función del puesto desempleado y las tareas desarrolladas en la entidad de destino, serán tratadas en las reuniones periódicas con la tutora académica, y según modelo de referencia (versión extendida del modelo oficial de la Memoria Final del/a Alumno/la de la UDC).</p>
-----------------------	--

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Portafolio del alumno	<p>· TUTORÍA</p> <p>Durante todo el período de prácticas el/la estudiante contará con un tutor/la de la empresa, quien se encargará de velar por su aprendizaje y orientarlo/la en el desarrollo de sus tareas, resolviendo todas sus dudas y/o problemas.</p> <p>También contará con una tutora interna (de la Facultad), con la que el/la estudiante deberá reunirse para la gestión de sus prácticas y, posteriormente, se encargará del seguimiento del/la estudiante en su destino de prácticas.</p> <p>En función del puesto desempleado y la entidad de destino, se concertarán unas tutorías periódicas (presenciales y/o virtuales) para que el/la estudiante informe a la tutora de su evolución en la empresa.</p>

### Evaluación

Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Portafolio del alumno	A2 A10 B1 B3 B4 B5 B10 B11 C1 C3 C4 C5 C8 C9	<p>Se deberá entregar una memoria final del/la alumno/a con toda la información sobre las prácticas desarrolladas, los conocimientos y competencias adquiridos en relación con la titulación, así como una reflexión crítica sobre su aprendizaje durante el período de prácticas preprofesionais. Este documento seguirá el modelo establecido para la materia -extensión mínima, estructura...- con las adaptaciones precisas para cada caso concreto.</p> <p>En esta memoria también se incluirá un resumen-valoración de las actividades-eventos que a lo largo del curso sean convocados como parte de la materia (por ejemplo acciones de formación y orientación laboral).</p> <p>Esta memoria será evaluada por la tutora de prácticas de la Facultad hasta un total de 2 puntos. Además de su estructura, contenido y extensión, en la evaluación de la memoria-portafolio se tendrá en cuenta a presentación, redacción y corrección ortográfica.</p>	20



Trabajos tutelados	A2 A10 A20 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9	El/la tutor/a de la empresa elaborará un informe final, en el modelo oficial de la UDC, con la finalidad de valorar las competencias adquiridas por el/la alumno/a durante las prácticas, según la escala numérica de ítems incluidos en el señalado formulario.  La nota de la estancia de prácticas se fijará a partir de esa valoración de las competencias adquiridas, hasta un total de 8 puntos.	80
--------------------	---	--	----

### Observaciones evaluación

Para aprobar la materia hace falta tener aprobadas ambas partes: memoria y "Trabajos tutelados". En el caso contrario sólo se podría recuperar la parte del "Portafolios" en la segunda convocatoria (entrega en la fecha oficial de examen en septiembre).

Para la evaluación en la primera oportunidad hace falta que el alumnado finalice el período de prácticas y entregue la memoria hasta la fecha oficial de examen (esta incluida). De lo contrario pasaría a evaluarse en la segunda oportunidad.

Debido a las características de esta materia no se establecen sistemas de evaluación alternativos para el alumnado a tiempo parcial y con dispensa académica de exención de asistencia si bien, siempre de acuerdo con la entidad de prácticas, podría tenerse en cuenta dichas particularidades en la elaboración del Plano Formativo.

El abandono de las prácticas sin causa justificada, con independencia del número de horas efectuadas, supondrá un suspenso en los "Trabajos tutelados" y -por tanto- en la materia.

En caso de que este abandono esté justificado, corresponderá a la Comisión valorar la situación con la documentación pertinente aportada por el/a alumno/la y las personas encargadas de su tutorización (entidad-facultad).

La elaboración de la memoria-portafolio exige al estudiante a reflexión crítica respecto de su experiencia durante la estancia de prácticas, relacionándola con su formación académica. En este sentido se trata de un trabajo personal: cualquier memoria que cuente con un fragmento superior la una frase copiado será anulada, con el consecuente suspenso en la materia.

### Fuentes de información

<b>Básica</b>	Como cada estadia de prácticas ten o seu propio perfil, recoméndase ao/á alumno/a acudir á bibliografía das materias relacionadas coas labores profesionais que desenvolve.En calquera caso, calquera cuestión nesta liña será solventada nas titorías periódicas.Respecto á información concreta da materia Prácticas, empregarase Moodle como canle de información e Teams como canle de interacción entre o estudantado e a profesora responsable da materia.
<b>Complementaria</b>	

### Recomendaciones

**Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

**Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

**Asignaturas que continúan el temario**

### Otros comentarios

Se recomienda que el/la alumno/a haya cursado y superado la mayoría de las materias de la titulación, especialmente aquellas que tengan relación directa con la plaza de prácticas y las labores asignadas a esta.En cualquiera caso, toda cuestión en esta línea será solventada en las tutorías periódicas.&nbsp;

(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías